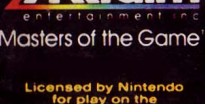
MANUAL DE INSTRUCCIONES

SPIELANLEITUNG



Masters of the Game™

Licensed by Nintendo for play on the

NES-Q5-ESP

THE SIMPSONS™
BART VS. THE SPACE MUTANTS

BRAND X SPRAY PAINT

MATT GROENING

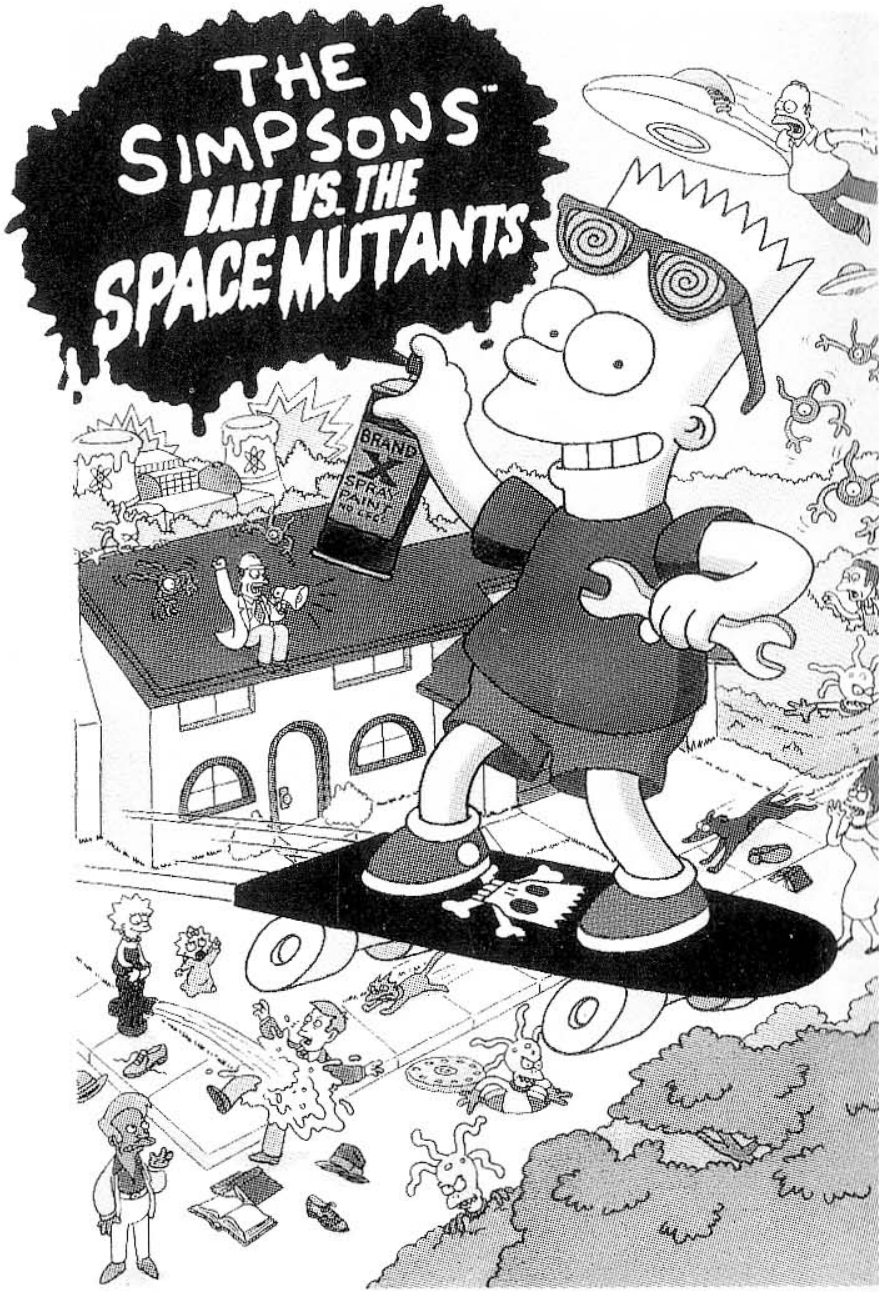
This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

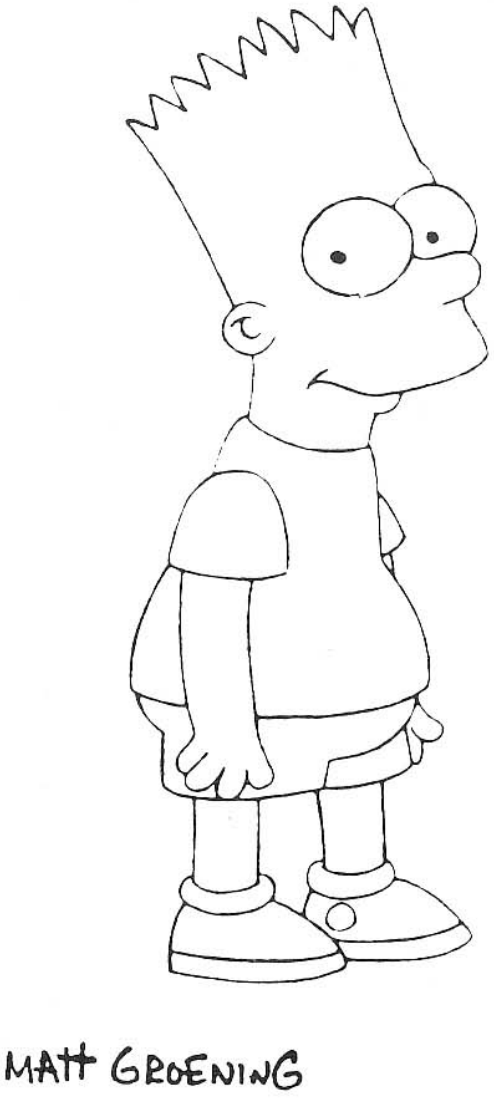
This game is licenced by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

ADVERTENCIA: NO USAR CON TV PROYECCION DE FRENTE O DE ATRAS. No uses un televisor con proyección de frente o de atrás con tu Nintendo Entertainment System ("NES") y este juego de video. Tu pantalla de proyección de televisión podría dañarse en forma permanente si los juegos de video con escenas estacionarias o diseños se juegan en tu televisión de proyección. Puede ocurrir daño semejante si colocas un juego de video en pausa. Si usas tu televisión de proyección con este juego, ni Acclaim Entertainment, Inc. ni Nintendo se responsabilizan por ningún daño. Esta situación no se produce por defectos en el NES o en este juego; otras imágenes fijas o repetitivas pueden causar daños similares en una televisión de proyección. Por favor ponte en contacto con tu fabricante de TV para información adicional.





BART SIMPSON TIENE LA PALABRA

¡Hola, queridos humanos! Les habla Bartholomew J. Simpson y tengo un secreto increible que contarles: ¡LOS MUTANTES ESPACIALES ESTAN INVADIENDO SPRINGFIELD!

De todas maneras, vuestro servidor, es el único que los puede ver gracias a mis gafas de rayos X, ¡así que soy el único que los puede detener! Tendré que cubrir las cosas con mi pintura en aerosol, hacer piruetas con mi patineta, utilizar mi querida honda y en otras palabras comportarme de manera fastidiosa, tú sabes.

Así que si eres una persona decente, un patriota o alguien que se preocupa por la suerte de este pobre planeta, harás lo debido. ¡Salva el planeta! ¡JUEGA ESTE JUEGO!

Gracias, hombre.

PARA COMENZAR

1. Asegúrate que el interruptor esté en la posición OFF.
2. Coloca el videocasete THE SIMPSONS: BART VS. THE SPACE MUTANTS de acuerdo a las indicaciones de tu manual de NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®
3. Enciende el interruptor.

PARA COMENZAR: Pulsa el BOTON DE COMIENZO para comenzar el juego. El BOTON A te llevarár ápidamente a través de las pantallas de introducción.

LOS CONTROLES

La siguiente ilustración te indica como mover a Bart y controlar sus acciones durante el juego.

PARA MOVER—Pulsa las FLECHAS DE CONTROL DERECHA, IZQUIERDA, ARRIBA o ABAJO.

PARA SALTAR—Pulsa el BOTON A.

PARA SALTAR MAS ALTO—Continúa presionando el BOTON A.

PARA UN SALTO SUPER LARGO—Pulsa, a la vez, el BOTON A y el BOTON B. **(Asegúrate de pulsar el BOTON A justo antes de pulsar el BOTON B, especialmente cuando tengas un arma en tus manos. Pues de otra manera, desperdiciarás un tiro.)**

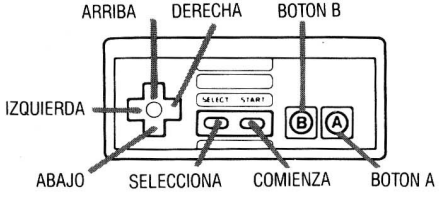
PARA CAMINAR MAS RAPIDO—Presiona el BOTON A a medida que te mueves.

PARA LANZAR TIROS O PINTURA EN AEROSOL—Pulsa el BOTON B.

PARA VER EL INVENTARIO Y SELECCIONAR UN ARTICULO—Pulsa el BOTON DE SELECCION.

PARA VER EL INVENTARIO EN ORDEN REVERTIDO—Presiona la FLECHA HACIA ABAJO y pulsa el BOTON DE SELECCION.

PARA UTILIZAR UN ARTICULO DEL INVENTARIO—Pulsa el BOTON DE COMIENZO.

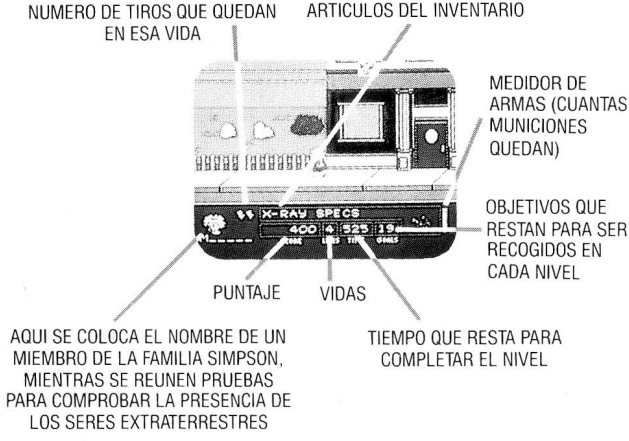


PARA REALIZAR UNA PAUSA—Selecciona "Pausa" en el inventario y pulsa el BOTON DE COMIENZO.

PARA CONTINUAR—Pulsa el BOTON DE COMIENZO una segunda vez después de seleccionar "Pausa".

PANTALLA INDICADORA

La Pantalla Indicadora ofrece la información necesaria para completar los niveles.



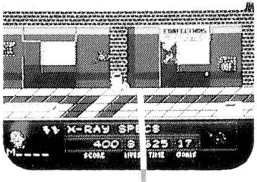
CON LA AYUDA DE LA FAMILIA

Si realmente pusiera todo su esfuerzo, no cabe duda alguna, de que Bart podría salvar al mundo él solo. Pero le será más fácil con la ayuda de Homer, Marge, Lisa y Maggie. El problema es que Bart tiene fama de mentiroso, así que lo primero que debe lograr es convencer a su familia que esto no es un cuento.

¿Cómo lo logra? Saltando sobre las cabezas de aquellos cuyos cuerpos han sido poseídos por los Mutantes. Esto obliga a los Mutantes a abandonar los cuerpos que habían logrado controlar. Al hacerlo, dejan *pruebas* de su

existencia que Bart debe apurarse a recoger, antes que desaparezcan. Cada vez que logra obtener una prueba, una letra en el nombre de uno de los Simpson aparece bajo el retrato correspondiente en la Pantalla Indicadora. Cuando se completa el nombre, ese miembro de la familia ayudará a Bart a combatir al terrible enemigo que espera al final del nivel.

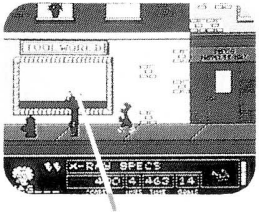
Nota importante:
¡No permitan que Bart salte sobre la cabeza de alguien que no está poseído por un Mutante! ¡Para saber quien es o no un mutante utilicen las gafas de rayos X! (descriptas en la próxima sección).



Prueba

GAFAS DE RAYOS X

Asegúrate de que las gafas de rayos X hayan sido seleccionadas del inventario. Luego pulsa el BOTON DE COMIENZO y Bart observará a través de las gafas y podrá saber quien ha sido poseído por los Mutantes. Ten cuidado: si salta sobre la cabeza de alguien que no ha sido poseído por un Mutante, será penalizado.



Mutante

OBJETIVOS

Estos son los ingredientes que necesitan los Mutantes para construir el arma todopoderosa.

Bart debe reunir, destruir, esconder, cambiar, y arruinar estos objetos de alguna

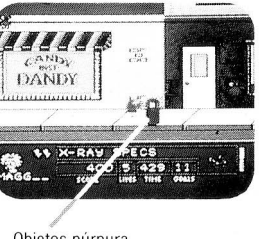
manera para que los extraterrestres no puedan recogerlos. Deberá reunir el número de objetos indicados en la Pantalla Indicadora, combatir y eludir un grupo de enemigos que lo acecharán en el transcurso del camino y enfrentarse con otros conocidos y terribles enemigos al final de cada nivel.

Si Bart logra completar un nivel, los Mutantes modifican sus máquinas para poder utilizar otro ingrediente.

NIVEL 1: LAS CALLES DE SPRINGFIELD

OBJETOS DE COLOR PURPURA

Los objetos púrpura son los primeros ingredientes que necesitan los Mutantes para construir su arma todopoderosa. En este nivel, Bart podrá utilizar su aerosol, pero no podrá pintar nada. Trata de utilizar tu imaginación y pensar en diferentes maneras de deshacerse de los objetos púrpura.

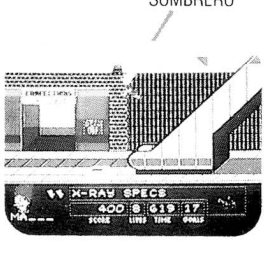


Objetos púrpura

NIVEL 2: LA GALERIA DE SPRINGFIELD

SOMBREROS

Los sombreros son la segunda opción de los Mutantes para construir su arma. Reune la mayor cantidad posible, pero si te encuentras con personas utilizando sombreros, Bart deberá voltearles el sombrero de la cabeza antes de recogerlos.

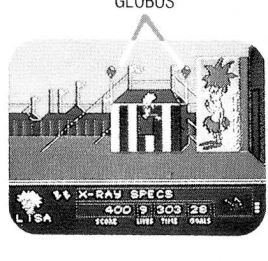


NIVEL 3: PARQUE DE DIVERSIONES KRUSTYLAND

GLOBOS

Los globos son el siguiente ingrediente que buscarán los Mutantes. Bart los puede hallar en el Parque de Diversiones Krustyland. Puede asir los globos o bajarlos con su honda (que es más fácil), pero primero tiene que *encontrar* su honda.

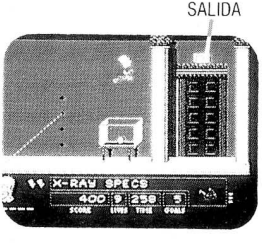
Bart también puede jugar juegos de destreza y azar en Krustyland. Debe realizar lo siguiente: Pulsa la FLECHA HACIA ARRIBA cuando esté parado frente al juego. Podrás leer las instrucciones para continuar con el siguiente paso. Si tienes que tirar o lanzar, pulsa el BOTON B (en la galería de tiro utiliza LAS FLECHAS para dar en el blanco). Si debes apostar utiliza las FLECHAS HACIA LA DERECHA E IZQUIERDA para mover la moneda, y pulsa el BOTON B para hacer girar la rueda. Recuerda tener las monedas necesarias para jugar, y además recuerda que a veces Bart deber saltar para poder dar en el blanco.



NIVEL 4: MUSEO DE HISTORIA NATURAL DE SPRINGFIELD

SALIDA

El próximo ingrediente son las señales de salida, que los Mutantes han logrado introducir en el museo. Bart puede simplemente tocar

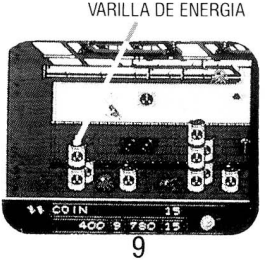


estas señales para reunirlas, pero algunas están muy altas. Si no las alcanza, utiliza los dardos, que puedes recoger en el transcurso del camino. Ten cuidado con las alarmas infrarrojas con todo lo demás, aquí después de la hoja de cierre las cosas adquieren vida propria.

NIVEL 5 PLANTA DE ENERGIA NUCLEAR DE SPRINGFIELD

VARILLAS DE ENERGIA

Las varillas de energía nuclear son el último ingrediente que pueden utilizar los mutantes para construir su arma. Bart debe recorrer la planta nuclear donde trabaja Homer, reuniendo todas las varillas



que pueda encontrar. Luego tiene que llevarlas rápidamente al sótano y colocarlas nuevamente en el reactor. No puede llevar más de 4 varillas por vez y se pueden ver en la Pantalla Indicadora donde estaban los retratos de los Simpsons. La razón por la cual ya no se ven los retratos, es que están todos en la planta ayudando a Bart (Vea las secciones "Familia" y "Amigos" en las páginas 12-14 para ver como lo pueden ayudar).

ASCENSORES Y ESCALERAS

Bart no puede desplazarse por la planta si no utiliza los ascensores o las escaleras. Para colocar a Bart dentro del elevador, tiene que estar parado justo delante. Pulsa el BOTON B, el ascensor llegará a su piso y se abrirá la puerta.

Pulsa la FLECHA HACIA ARRIBA y el entrará . Pulsa las FLECHAS IZQUIERDA O DERECHA para seleccionar el piso, luego pulsa nuevamente el BOTON B. Cuando llega al piso correcto, pulsa la FLECHA HACIA ABAJO, para que salga del ascensor.

Nota: Algunos ascensores paran en todos los pisos, otros son expresos.

BART ENTRANDO EN UN ASCENSOR.

BART ENTRANDO EN LA ESCALERA

Si quieres que Bart utilice la escalera pulsa la FLECHA HACIA ARRIBA y entrará por la puerta. Una vez adentro, presiona el BOTON B mientras pulsas las FLECHAS HACIA ARRIBA O ABAJO para elegir el piso. Suelta el BOTON B y presiona las FLECHAS HACIA ABAJO para que salga de la escalera. Bart tiene acceso a un solo piso por vez.

BART ENTRANDO EN LA ESCALERA

ARMAS

Bart solo puede disparar contra objetivos y contra cualquier otra cosa que dispare o lance algo contra él.

La manera de obtener armas, es recogerlas a medida que uno avanza, así que estáte atento en todo momento. Bart solo puede utilizar estas armas en el nivel donde las ha encontrado, y para dispararlas debe pulsar el BOTON B.

Una vez que Bart se ha apropiado de un arma, la lleva siempre consigo hasta que se terminen las municiones. Luego deja esa arma y debe recoger otra para continuar el combate. Bart puede recoger y llevar tantas armas como encuentre. Pero cada vez que usa una, las municiones disminuyen (pintura, dardos, rocas). La Pantalla Indicadora indica lo que queda de municiones.

PINTURA EN AEROSOL— Puedes encontrar estas latas en las calles de Springfield. Bart las necesitará para cambiar el color de algunos de los objetos púrpuras, ¡así que no desperdicies pintura!

HONDA—Hay unas cuantas en el parque de diversiones de Krustyland. Con cada una tienes 12 tiros.

PISTOLA DE DARDOS— Puedes encontrarlas en el Museo de Historia Natural. Con cada una tienes 12 tiros.

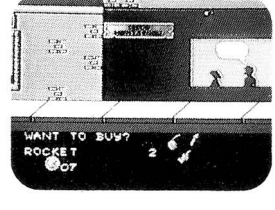
OTROS ARTICULOS UTILES

Bart comienza el juego con 10 monedas, pero necesitará muchas más. Las monedas son necesarias para comprar cosas y para jugar; por cada 15 monedas que junte, consigue una vida extra. Aunque cuando consigue esa vida extra se le restan 10 monedas del inventario.

Hay otros objetos que resultarán útiles en el fulgor de la batalla. Trata de adivinar cuales son y cómo y cuándo los puedes utilizar. Algo que debes recordar: en general no puedes utilizar algo al menos que lo hayas comprado.

COMO COMPRAR

Bart puede comprar cosas en casi todas las tiendas de Springfield. Si se encuentra



parado frente a la entrada de una tienda, pulsa la FLECHA HACIA ARRIBA, y entrará directamente. El dueño le preguntará que necesita. Pulsa las FLECHAS IZQUIERDA O DERECHA para seleccionar un objeto. Luego pulsa el BOTON A ó B para cada cosa que quieras comprar. El objeto se añadirá al inventario. Para lograr que Bart salga de la tienda, pulsa la FLECHA HACIA ABAJO.

Recuerda, estos objetos cuestan dinero, asegúrate de que Bart tenga suficientes monedas. Un pequeño consejo acerca de los cohetes: si quieres que Bart lance uno, apresúrate y haz que lo encienda. Esas chispas no duran eternamente.

VIDAS

A Bart le corresponden un total de 3 vidas. Por cada vida, Bart puede tolerar ser alcanzado dos veces. La segunda vez que alcanzan a Bart, pierde esa vida.

La única vez que Bart puede perder una vida completa inmediatamente es si se cae en un pozo, sobre cemento mojado, arena movediza, etc.

Bart consigue vidas extras (a veces una, a veces más de una) cuando encuentra las caras de Krusty, y una vida extra por cada 15 monedas que reuna. Cada una de esas vidas tolera dos alcances.

LOS SIMPSONS

Recuerda, los otros Simpsons sólo ayudarán a Bart en los niveles 1-4 si consigue suficientes pruebas extraterrestres para probar que está diciendo la verdad. Si logra llegar al nivel 5, a la planta de energía nuclear, toda la familia estará allí para ayudarlo.

MARGE

La encantadora mamá de Bart estará en la galería si él la necesita, y también en la Planta Nuclear para facilitarle el trabajo.

HOMER

El padre de Bart le cubrirá la espalda en el museo, y también en la planta, pero sólo si Bart le consigue una caja de donuts.

La hermanita pequeña de Bart que es demasiado jóven para hablar, pero no lo demasiado jóven para ayudar.

LISA

La inteligente hermana de Bart podrá ayudarlo en Krustyland, y los dos formarán una combinación imbatible en la Planta de Energía Nuclear.

MATT GROENING

LOS AMIGOS DE BART

KRUSTY EL PAYASO—El presentador de televisión y el heroe cómico de Bart. Encuéntralo para obtener vidas extras.

JEBEDIAH SPRINGFIELD—El adorado fundador de Springfield que puede otorgarle a Bart el poder de hacerse invisible.

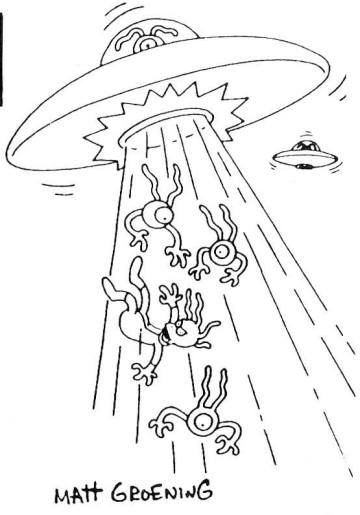
LOS ENEMIGOS DE BART

Los líderes de los Mutantes han enviado a estos soldados para conseguir llevar a cabo sus planes:

ZEBLOID—Estos extraterrestres peludos saltan hacia arriba y hacia abajo o hacia adelante o hacia atrás.

GLONDIP—En general se arrastran por el suelo, pero algunos saltan hacia arriba o hacia abajo.

KILLER KLOWN—Están en todos lados alrededor de Krustyland, tratando de derrotar a Bart.



Este próximo grupo es realmente perverso; Bart ya ha combatido contra ellos en otras ocasiones. ¡Ahora claman venganza aunque esto signifique entregar el planeta a los Mutantes!

NELSON—El fanfarrón más conocido de la escuela de Springfield. Sus armas preferidas son los globos de agua cada 20 pasos.

MS. BOTZ—La conocida niñera, bandida y fugitiva, considerada una de las personas más buscadas y más peligrosas de América. Guarda todo lo que roba en maletas y tal vez Bart pueda utilizar esto en su contra.

SIDESHOW BOB—Una vez fue el amigo fiel de Krusty el payaso, y luego se convirtió en

un traidor. Ahora está libre bajo fianza y sus pies son tan grandes como siempre.

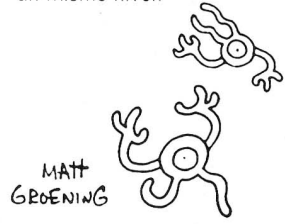
DR. MARVIN MONROE—Consejero familiar, animador, farsante. Le gusta utilizar la terapia de shock, pero ultimamente le patina un tornillo.

ADIL—Superespía albano, experto en explosivos y ex-estudiante de intercambio.

JIMBO—El peor niño de la escuela, un loco de la patineta y el único adolescente en quinto grado.

CONSEJOS

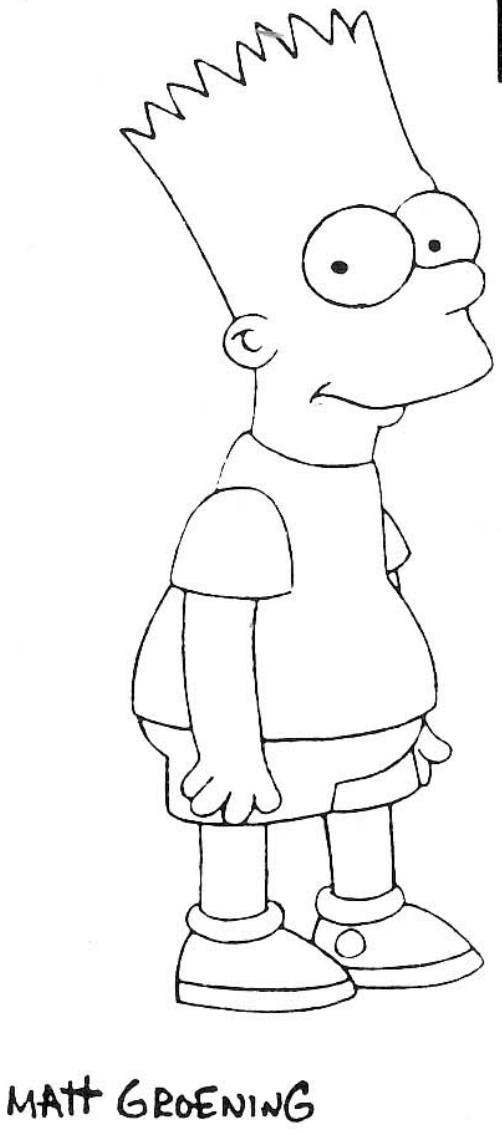
- Siempre observa el reloj y ten en cuenta el tiempo
- Trata de saltar en las cosas, alrededor de las cosas y sobre las cosas, nunca sabes lo que aparecerá.
- En Springfield, trata de averiguar sobre que repisas se puede parar Bart.
- Hay muchas maneras de deshacerse de los objetos púrpura. Se creativo y experimenta.
- En las galerías, Bart no puede saltar sobre un chupetín si el palito apunta hacia arriba o hacia abajo.
- Junta muchas caras de Krusty, armas y monedas.
- Hay zonas peligrosas, trata de descubrir cuales son. Ten en cuenta que Bart solo puede desplazarse a otro lugar en un mismo nivel.



Distribuido y comercializado por Acclaim Entertainment, Inc. 71 Audrey Avenue, Oyster Bay, New York 11771 USA. Oficinas en Europa: Acclaim Entertainment, Gmbh, Friedrichstraße 9, D-8000 München 40, Alemania.

Los Simpsons™ TM & © 1991 Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos los derechos reservados. Acclaim® y Masters of the Game™ son marcas registradas de Acclaim Entertainment, Inc. Nintendo® y Nintendo Entertainment Systems® son marcas registradas de Nintendo of America Inc. Game Pak: NES-GP © 1991 Acclaim Entertainment, Inc. Hecho en Japón.

WARNUNG: NICHT MIT EINEM VORDER- ODER HINTERGRUNDSPROJEKTIONSBILDSCHIRM VERWENDEN.
Verwenden Sie Ihr Nintendo Entertainment System ("NES") oder dieses Video-Spiel nicht mit einem Vorder- oder Hintergrundsprojektionsbildschirm. Ihr Projektionsbildschirm kann permanente Schäden davontragen, wenn Videospiele mit stehenden Bildern oder Mustern auf Ihrem Fernsehschirm abgespielt werden. Ähnliches kann geschehen, wenn Sie Ihr Spiel auf Pause stellen. Wenn Sie Ihren Projektionsbildschirm mit NES-Spielen verwenden, übernehmen weder Nintendo noch Acclaim Entertainment, Inc. keinerlei Verantwortung für eventuelle Schäden. Diese Situation wurde nicht durch ein schadhaftes NES-System oder dieses Spiel verursacht, andere stehende oder repetitive Bilder können ähnliche Schäden bei Projektionsbildschirmen hervorrufen. Weitere Informationen erhalten Sie von Ihrem Fernsehhersteller.



EIN GRUSS VON BART SIMPSON

Hallo Mitmenschen! Hier ist Bartholomew J. Simpson mit einem äußerst wichtigen Geheimnis: DIE SPACE MUTANTS FALLEN IN SPRINGFIELD EIN!

Jedenfalls ist Ihr verehrter Bart Simpson mit seiner Röntgenbrille der einzige, der sie sehen kann, und so ist es an mir, sie aufzuhalten! Ich muß Sachen mit Farbe besprühen, radikal mit dem Skateboard werden, meine vielerprobte Schleuder gebrauchen und mich ganz allgemein rundherum unmöglich aufführen, Mann.

Wenn Sie also ein anständiger Mensch und Patriot sind und sich Sorgen um diesen jämmerlichen Planeten machen, werden Sie das Richtige tun. Rettet die Erde! SPIELT DIESES SPIEL!

Danke, Mann.

SPIELBEGINN

1. Versichern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist.
2. Legen Sie entsprechend der Beschreibung in Ihrem NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®-Handbuch die Kassette "THE SIMPSONS: BART VS. THE SPACE MUTANTS" ein.
3. Schalten Sie nun das Gerät an.

STARTEN: Drücken Sie die STARTTASTE. TASTE A wird Sie schnell durch die einleitenden Bildschirme führen.

DIE STEUERUNG

Auf den folgenden Abbildungen sehen Sie, wie Sie Bart während des Spielverlaufs bewegen und seine Aktionen kontrollieren.

BEWEGEN—Drücken Sie auf dem CONTROLLER-STEUERKREUZ "RECHTS", "LINKS", "OBEN" oder "UNTEN".

SPRINGEN—Drücken Sie die TASTE A.

HÖHERES SPRINGEN—Drücken Sie die TASTE A länger.

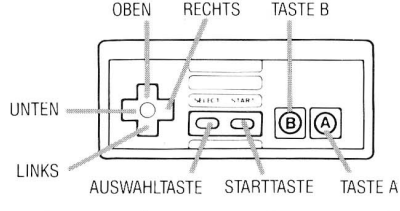
EIN SUPERLANGER SPRUNG—Drücken Sie TASTE A und TASTE B gleichzeitig. **(Achten Sie darauf, TASTE A zuerst zu drücken, dann erst TASTE B, vor allem, wenn Sie eine Waffe halten. Sie vergeuden sonst einen Schuß.)**

SCHNELLER GEHEN—Drücken Sie TASTE A, während sich die Figur bewegt.

DURCHLAUFEN DER BESTANDSLISTE UND AUSWAHL EINES GEGENSTANDES—Drücken Sie die AUSWAHLTASTE.

UMGEKEHRTES DURCHLAUFEN DER BESTANDSLISTE—Drücken Sie "UNTEN" und dann gleichzeitig "AUSWAHL".

VERWENDUNG EINES GEGENSTANDES AUS DER



WAFFEN ODER SPRÜHFARBE ABSCHIESSEN—TASTE B drücken.

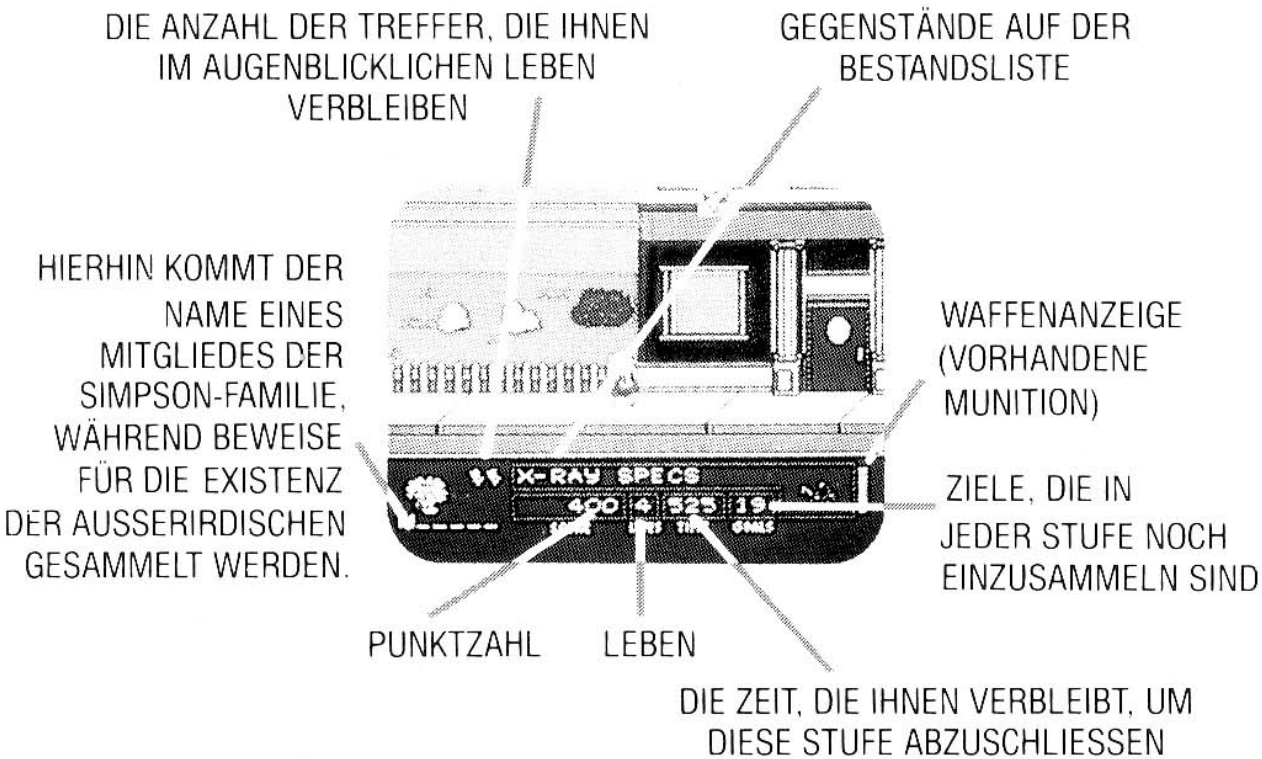
BESTANDSLISTE—Drücken Sie die STARTTASTE.

PAUSE—Wählen Sie aus der Bestandsliste "PAUSE" aus und drücken Sie nun die STARTTASTE.

WEITERSPIELEN—Drücken Sie, nachdem Sie "Pause" ausgewählt haben, ein zweites Mal die STARTTASTE.

DER STATUS-BILDSCHIRM

Der Status-Bildschirm liefert Ihnen die Informationen, die Sie brauchen, um die einzelnen Stufen abzuschließen.



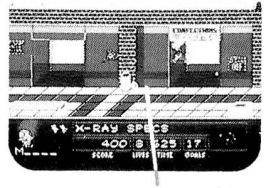
DIE FAMILIE SOLL HELFEN

Wenn Bart sich gewaltig ins Zeug legen würde, könnte er die Welt wohl alleine retten. Aber es wäre selbstverständlich einfacher, wenn Homer, Marge, Lisa und Maggie ihm helfen könnten. Der Haken an der Sache ist, daß Bart nicht gerade im Ruf steht, sehr wahrheitsliebend zu sein. Daher muß er seine Familie erst einmal überzeugen, daß seine Geschichte nicht erfunden ist.

Wie stellt er das nun an? Indem er auf die Köpfe der Leute springt, von deren Körper die Mutants Besitz ergriffen haben. Dies zwingt die Mutants zum Verlassen

der von ihnen kontrollierten Körper. Außerdem hinterlassen sie dann *Beweise* für ihre Existenz, die Bart an sich nehmen muß, bevor sie wieder verschwinden. Jedes Mal, wenn Bart ein Beweisstück findet, erscheint ein Buchstabe aus dem Namen eines Familienmitglieds unter dessen Bild auf dem Status-Bildschirm. Wenn der Name vollständig buchstabiert ist, hilft dieses Familienmitglied Bart im Kampf gegen den Erzfeind, der ihn am Ende jeder Stufe erwartet.

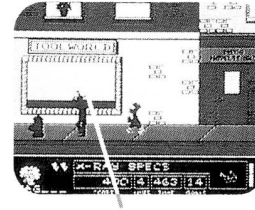
Wichtig!
Lassen Sie Bart nicht auf den Kopf einer Person springen, von der die Mutants nicht Besitz ergriffen haben! Um den Unterschied feststellen zu können, brauchen Sie die Röntgenbrille, die im nächsten Abschnitt beschrieben wird.



BEWEIS

DIE RÖNTGENBRILLE

Vergewissern Sie sich, daß Sie die Röntgenbrille aus der Bestandsliste ausgewählt haben. Drücken Sie die STARTTASTE, und Bart wird durch die Brille schauen und erkennen, welche Leute von den Mutants erobert wurden. Seien Sie vorsichtig: Wenn er auf den Kopf von jemandem springt, der kein Mutant ist, wird ihm ein Schuß abgezogen.



MUTANT

DIE ZIELE

Ziele sind die Bauteile, die die Mutants zum Bau der Endzeitwaffe brauchen.

Um die Erde zu retten, muß Bart diese Gegenstände sammeln, zerstören, verstecken, verändern oder auf andere Art außer

MATT GROENING

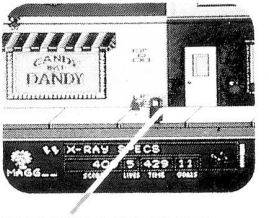
Gefecht setzen, so daß die Außerirdischen sie nicht in die Hände bekommen. Er muß die Anzahl an Gegenständen sammeln, die auf dem Status-Bildschirm zu sehen ist, eine Menge Feinde unterwegs abwehren oder umgehen, und schließlich am Ende jeder Stufe einen Kampf mit einigen bösen, wohlvertrauten Gegnern ausfechten.

Wenn es Bart gelingt, eine gesamte Stufe abzuschließen, verändern die Mutants ihre Maschine, so daß ein anderes Bauteil verwendet werden kann.

STUFE 1: DIE STRASSEN VON SPRINGFIELD

LILAFARBENE GEGENSTÄNDE

Lilafarbene Gegenstände sind das erste, was die Mutants zum Bau ihrer Endzeitwaffe brauchen. Bart kann bei dieser Stufe Sprühfarbe verwenden, darf jedoch nicht alles besprühen. Seien Sie kreativ und entdecken Sie neue Möglichkeiten für Bart, um die lilafarbenen Gegenstände loszuwerden.



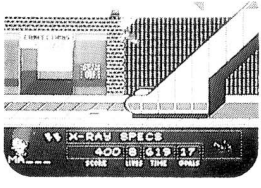
LILAFARBENER GEGENSTAND

STUFE 2: DAS EINKAUFSZENTRUM VON SPRINGFIELD

HÜTE

Als nächstes brauchen die Mutants für den Bau ihrer Waffe Hüte. Sammeln Sie so viele wie möglich, aber wenn Sie Leuten mit Hut begegnen, muß Bart ihnen zunächst den Hut vom Kopf herunterschlagen, bevor er ihn einsammeln kann.

HUT



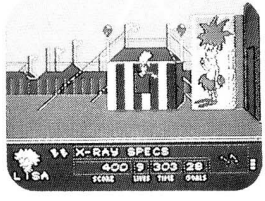
STUFE 3: DER VERGNÜGUNGSPARK KRUSTYLAND

BALLONS

Ballons sind ein weiterer Bauteil, den die Mutants suchen. Bart kann sie im Vergnügungspark Krustyland finden und sie entweder greifen oder sie mit seiner Schleuder abschießen. Das ist einfacher, aber erst muß er seine Schleuder einmal *finden*.

In Krustyland kann Bart auch Geschicklichkeits- und Glücksspiele spielen, und zwar folgendermaßen: Drücken Sie auf dem CONTROLLER "OBEN", wenn er vor einem Spiel steht. Sie sehen dann Anweisungen, wie es weitergeht. Wenn er schießen oder werfen soll, drücken Sie TASTE B (am Schießstand zielen sie mit dem CONTROLLER). Soll er eine Wette abschließen, bewegen Sie die Münze, indem Sie "RECHTS" oder "LINKS" drücken. Mit TASTE B setzen Sie das Rad in Bewegung. Achten Sie darauf, genügend Münzen für die Spiele zu haben, und denken Sie daran, daß Bart manchmal springen muß, um ein Ziel zu treffen.

BALLONS

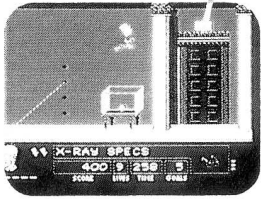


STUFE 4: DAS MUSEUM FÜR NATURGESCHICHTE VON SPRINGFIELD

AUSGANGSSCHILDER

Ein weiterer Bauteil sind Ausgangsschilder, welche die Mutants außerhalb der Öffnungszeiten ins Museum geschmuggelt haben, um sie zu stehlen. Bart kann diese Schilder durch Berühren sammeln, aber einige hängen recht hoch. Wenn er sie nicht erreichen kann, benutzen Sie die Pfeilwaffen, die Sie unterwegs mitnehmen können.

AUSGANGSSCHILD

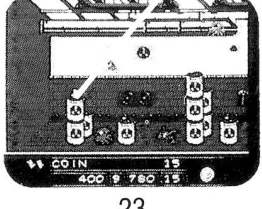


STUFE 5: DAS ATOMKRAFTWERK VON SPRINGFIELD

BRENNSTÄBE

Atomare Brennstäbe sind der letzte Bauteil, den die Mutants

BRENNSTAB



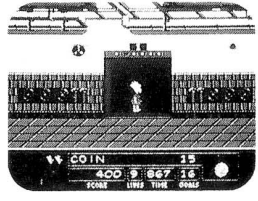
für ihre Maschine gebrauchen können. Bart muß sich um die Nuklearanlage, in der Homer arbeitet, herumarbeiten um dabei alle Stäbe, die er findet, einsammeln. Dann muß er mit Affenzahn in den Keller flitzen und die Stäbe gleichzeitig tragen; die Stäbe sind auf dem Status-Bildschirm dort zu sehen, wo vorher die Gesichter der Simpsons waren. Diese sind nicht mehr da, weil alle Simpsons beim Atomkraftwerk sind, um Bart zu helfen! (Sehen Sie dazu die Abschnitte "Familie" und "Freunde" auf den Seiten 27-28 ; dort wird erklärt, was sie für ihn tun können.)

DIE AUFZÜGE UND DIE TREPPEN

Ohne Aufzüge und Treppen kann sich Bart im Kraftwerk nicht bewegen. Um in einen

Aufzug einzusteigen, muß Bart unmittelbar davor stehen. Wenn Sie TASTE B drücken, fährt der Aufzug zu Barts Stockwerk, und die Tür öffnet sich. Drücken Sie auf dem CONTROLLER "OBEN", um Bart einsteigen zu lassen. Das Stockwerk suchen Sie aus, indem Sie auf dem CONTROLLER "RECHTS" oder "LINKS" und anschließend wieder TASTE B drücken. Wenn Bart an diesem Stockwerk ankommt, drücken Sie "UNTEN", damit er aussteigen kann.

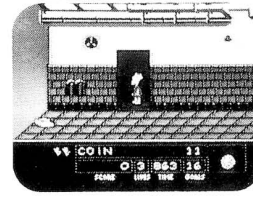
Anmerkung: Einige Aufzüge halten in jedem Stock, andere sind Expressaufzüge.



BART BETRITT AUFZUG

BART GEHT EINE TREPPE HINAUF

Wenn Bart eine Treppe hinaufgehen soll, drücken Sie "OBEN" auf dem CONTROLLER; Bart geht dann durch die Tür. Das Stockwerk wählen Sie, indem Sie TASTE B und gleichzeitig "OBEN" oder "UNTEN" drücken. Jetzt lassen Sie TASTE B los und drücken "UNTEN"; Bart verläßt die Treppe. Er kann jeweils nur von einem Stockwerk zum nächsten gelangen.



BART BETRITT TREPPE

WAFFEN

Bart darf nur auf Ziele schießen sowie auf Objekte, die auf ihn feuern oder ihn

bewerfen. Waffen erhalten Sie, indem Sie sie unterwegs auflesen, passen Sie also gut auf. Bart darf diese Waffen nur in der Stufe benutzen, in der er sie gefunden hat. Drücken Sie TASTE B, um sie abzufeuern.

Wenn Bart eine Waffe mitnimmt, behält er sie, bis die Munition verbraucht ist. Dann verliert er diese Waffe und muß eine neue finden, mit der er mehr Schaden anrichten kann.

Bart kann alle Waffen mit sich führen, die er findet, aber jedes Mal, wenn er eine abfeuert, schrumpft sein Munitionsvorrat (Farbe, Pfeile, Steine für die Schleuder). Der Status-Bildschirm zeigt Ihnen, wieviel Munition Bart noch hat.

SPRÜHFARBE—Die Dosen mit Sprühfarbe finden Sie auf den Straßen von Springfield. Bart muß damit die lilafarbenen Objekte umfärben, vergeuden Sie also keine Farbe!

SCHLEUDERN—Im Vergnügungspark Krustyland reichlich vorhanden. 12 Würfe pro Schleuder.

PFEILABSCHUSSWAFFEN—Ausgestellt im Museum für Naturgeschichte. 12 Schuß pro Waffe.

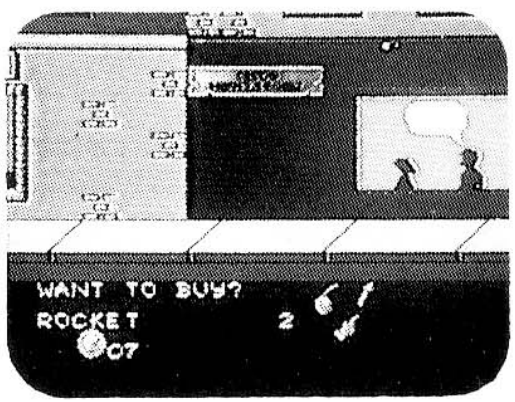
WEITERE NÜTZLICHE OBJEKTE

Zu Beginn des Spiels hat Bart 10 Münzen, er wird jedoch sehr viel mehr brauchen. Mit Münzen kauft man Dinge und spielt, und für 15 Münzen gibt es ein Extra-Leben. Wenn Bart das Extra-Leben in Anspruch nimmt, werden allerdings zehn Münzen aus der Bestandsliste gestrichen.

Viele weitere Objekte könnten sich in der Hitze des Gefechts als nützlich erweisen. Versuchen Sie festzustellen, welche es sind und wann und wie Sie sie einsetzen können. Bedenken Sie jedoch, daß Sie gewöhnlich nur Dinge einsetzen können, die Sie gekauft haben.

DAS EINKAUFEN

Bart darf in den meisten Läden in Springfield einkaufen. Wenn er vor einem Geschäft steht, drücken Sie "OBEN", um ihn eintreten zu lassen. Der Besitzer wird ihn fragen, was er möchte. Drücken Sie auf dem CONTROLLER "RECHTS" oder "LINKS", um einen Gegenstand auszusuchen. Drücken Sie dann für jeden Gegenstand, den Sie kaufen möchten, entweder die Taste A oder B. Dieser Gegenstand wird dann an die Bestandsliste überwiesen. Bart verläßt das Geschäft, indem Sie auf dem CONTROLLER "UNTEN" drücken.



Bedenken Sie, daß alle Objekte Geld kosten und Bart deshalb genügend Münzen bei sich haben muß. Hier ein kleiner Hinweis zu den Raketen: Wenn Sie möchten, daß Bart eine hochgehen läßt, müssen Sie es bald tun. Diese Glanzstücke halten nicht ewig!

LEBEN

Bart hat insgesamt drei Leben. Pro Leben darf er zweimal getroffen werden; beim zweiten Treffer verliert er dieses Leben.

Ein ganzes Leben kann Bart nur verlieren, wenn er in eine Grube, nassen Zement, Treibsand oder ähnliches fällt.

Extra-Leben (eins oder mehrere, je nachdem) erhält Bart, wenn er die Krusty-Gesichter findet oder fünfzehn Münzen beisammen hat. Jedes dieser Leben kann zweimal angegriffen werden.

DIE SIMPSONS

Wie Sie wissen, helfen die anderen Simpsons Bart in den Stufen 1-4 nur dann, wenn er genügend Beweismaterial über die Existenz der Außerirdischen vorlegt, um die Familie von seiner Geschichte zu überzeugen. Wenn er es bis zu Stufe 5 schafft, hilft ihm dann die ganze Familie.

LISA

Barts smarte Schwester kann ihm in Krustyland zur Seite stehen, und gemeinsam können sie am Atomkraftwerk ein umwerfendes Team bilden.

MATT GROENING

MARGE

Barts liebe Mutter hält sich für den Fall, daß er sie braucht, im Einkaufszentrum auf. Auch am Kernkraftwerk wird sie versuchen, seine Aufgabe zu erleichtern.

MATT GROENING

HOMER
Barts Papa wird im Museum und auch im Kraftwerk auf ihn aufpassen aber nur, wenn Bart ihm dafür ein paar Schachteln Berliner besorgt.

Barts Babyschwester ist zwar zu jung, um zu sprechen, aber nicht zu jung, um nicht auch helfen zu können.

BARTS FREUNDE

KRUSTY DER CLOWN—
Fernseh-Talkmaster und Barts Lieblingskomödiant. Er kann Extra-Leben besorgen.

JEBEDIAH SPRINGFIELD—
Der hochverehrte Gründer von Springfield, der die Macht hat, Bart die Gabe der Unbesiegbarkeit zu verleihen.

BARTS FEINDE

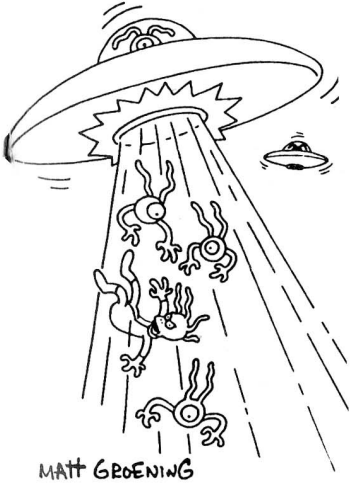
Die Oberkommandeure der Mutants haben folgende Soldaten ins Feld geschickt, um ihre Pläne auszuführen:

ZEBLOID—Es handelt sich hierbei um haarige Außerirdische, die auf und ab und hin und her springen.

GLONDIP—Die kriechen meistens am Boden herum, aber einige hüpfen auf und ab.

KILLER CLOWN—
Weitverbreitet in Krustyland und damit beschäftigt, die Mutants im Kampf gegen Bart zu unterstützen

Nun folgt eine Liste der durch und durch Bösen; Bart hat sich schon früher mit ihnen angelegt. Jetzt wollen sie sich rächen—selbst wenn es bedeutet, die Erde an die Mutants zu verraten.



NELSON—Der frechste Tyrann an der Springfielder Grundschule. Seine Lieblingswaffen sind Wasserballons à 20 Sprüngen.

FRAU BOTZ—Die berüchtigte Babysitter-Banditin, entsprungener Flüchtling, eine der schwerstbewaffneten und gefährlichsten Frauen Amerikas. Ihre Diebesbeute verstaut sie in Koffern, und vielleicht kann Bart das gegen sie verwenden.

SIDESHOW BOB—War einmal der beste Freund von Krusty dem Clown und ist zum Verräter geworden. Jetzt ist er auf Bewährung raus, und seine Füße sind so groß wie eh und je.

DR. MARVIN MONROE—Örtlicher Familienberater, moderiert ein Radioprogramm, bei dem man anrufen kann; Quacksalber. Setzt gern Schocktherapie ein. Ist in letzter Zeit etwas dusselig geworden.

ADIL—Albanischer Superspion, Sprengstoffexperte und ehemaliger Austauschschüler.

JIMBO—Der absolute Lehrer- und Schülerschreck. Ein Skateboardbesessener und der einzige Teenager im fünften Schuljahr.

TIPS

• Sehen Sie häufig auf die Uhr und seien Sie sich darüber im klaren, wieviel Zeit Sie noch haben.

• Versuchen Sie immer, auf Dinge hinauf- und um sie herumzuspringen. Man kann nie wissen, was sich daraus ergeben könnte.

• Bemühen Sie sich in Springfield, herauszufinden, auf welchen Mauervorsprüngen und Simsen Bart stehen kann.

• Es gibt vielerlei Möglichkeiten, die lilafarbenen Objekte loszuwerden. Seien Sie kreativ und experimentieren Sie!

• Im Einkaufszentrum kann Bart dann nicht auf einen Lutscher springen, wenn dessen Stiel senkrecht nach oben oder unten weist.

• Sammeln Sie möglichst viele Krusty-Gesichter, Waffen und Münzen.

• Es gibt "Warp"- oder Rangierzonen, versuchen Sie also, diese zu entdecken. Allerdings kann Bart nur innerhalb jeweils einer Stufe von einem Ort zum anderen "rangieren"

Vertrieb und Marketing durch Acclaim Entertainment, Inc., 71 Audrey Avenue, Oyster Bay, New York 11771, USA. Europäisches Büro: Acclaim Entertainment GmbH, Friedrichstraße 9, D 8000 München 40, Deutschland/Germany

The Simpsons™ TM & ©1991 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Acclaim® und Masters of the Game® sind Warenzeichen von Acclaim Entertainment, Inc. Nintendo® und Nintendo Entertainment System® sind Warenzeichen von Nintendo of America Inc. Game Pak "NES-GP" ©1991 Acclaim Entertainment, Inc. Made in Japan.

Deutsch

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern bęschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

Español

⚠ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos. También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir. Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juegos; otras imàgenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

ACCIÓN SIMULTÁNEA PARA 2 JUGADORES

CONTINUA EL EXITO DE LA ARCADA...

SIMULTANE AKTION FÜR ZWEI SPIELER

DER ARKADENHIT GEHT WEITER...

Licensed by Nintendo for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Acclaim entertainment inc

Masters of the Game

Acclaim® es una marca registrada de Acclaim Entertainment, Inc. © 1991 Technos Japan Corp. "Double Dragon III: The Sacred Stones™" es una marca de fábrica de Technos Japan Corporation. Acclaim® y Masters of the Game™ son marcas de fábrica de Acclaim Entertainment Inc. Nintendo® y Nintendo Entertainment System® son marcas de fábrica de Nintendo. Game Pak "NES-GP" © 1991 Acclaim Entertainment, Inc. Impreso en Japón.

Acclaim® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Acclaim Entertainment, Inc. © 1991 Technos Japan Corp. "Double Dragon III: The Sacred Stones™ ist ein Warenzeichen der Technos Japan Corporation. Acclaim® und Masters of the Game™ sind Warenzeichen von Acclaim Entertainment, Inc. Nintendo® und Nintendo Entertainment System® sind Warenzeichen von Nintendo. Game Pak "NES-GP" © 1991 Acclaim Entertainment, Inc. Printed in Japan.